

ENTRE ESPAIS

Treball de final de Grau.

GArqEtsaB (Pla 2014)

Cristina Vilaró Torrents

www.cristinavilaro.com

Àmbit:

Director:

Presidenta de Tribunal:

Membres de Tribunal:

Teoria i Projecte

Jordi Ros

Cristina Gaston Guirao

Carolina Beatriz Garcia Estevez

Luis Gimenez Mateu

Índice.

Sobre lo transversal...

1. Introducción.
2. LO ORDINARIO. Enrique Walker. 2010.
3. Espacio-Límite.
4. IMPONDERABILIA. Marina Abramovic y Uwe Laysiepen. Bolonia. 1977.
5. CIAM IX, CIAM X i CIAM XI, Team X.

Aldo van Eyck en el Team X.
6. PLAYGROUNDS. Aldo van Eyck. Ámsteram. 1947-1978.

“Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego. Aldo van Eyck”. Conferencia en Marcanti, Ámsteram. 1962.
7. APRENDIENDO DE LAS VEGAS. Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour. Las Vegas. 1968.

“Acerca del arte pop, la permisividad y la planificación” Denise Scott Brown. 1969
8. FAKE ESTATES. Gordon Matta-Clark. New York. 1973.

“Entrevista de Liza Bear a Gordon Matta-Clark”. 1974.
9. MADE IN TOKYO . Momoyo Kijima, Junzo Kuroda, Yoshiharu Tsukamoto. Tokyo. 2001.
10. PET ARCHITECTURE GUIDE BOOK. Tokyo Institute of Technology Tsukamoto Architectural Laboratory & Atelier Bow-wow. Tokyo. 2002.
11. THE CINEROLEUM. Assemble studio. Londres. 2010.
12. FOLLY FOR A FLYOVER. Assemble studio. Londres. 2011.
13. Conclusión.
14. Bibliografía.
15. Anexo

Sobre lo transversal...

“La época actual sería tal vez la época del espacio. Estamos en la era de la simultaneidad, estamos en la era de la yuxtaposición, la era de la proximidad y de la lejanía, la era de la contigüidad y la dispersión.”

M. Foucault. París. 1967.
“Architecture, Mouvement, Continuité”

1. Introducción.

El presente trabajo se plantea como un recorrido. Un recorrido entre distintas disciplinas: entre la disciplina artística y la disciplina arquitectónica. Y como un recorrido acerca del espacio.

En el momento que me plantearon hacer un pequeño trabajo de investigación como fin del proceso de aprendizaje de arquitectura tuve claro que este me debería servir como algo personal. El punto de partida que se planteaba era el de l’arquitectura. Pensé en seguida en abrir el campo de visión hacia lo artístico para cerrar un doble círculo que no fuese solo el de la arquitectura sino que englobara mis estudios previos en arte. Así que planteo este trabajo de investigación como una pequeña revisión de todos estos años de estudio.

El espacio es el marco común donde trabaja la arquitectura y el arte, especialmente el escultórico y el de la performance. Así que el presente trabajo se plantea como un recorrido acerca del espacio buscando relaciones comunes entre estas dos disciplinas pero siempre alrededor del planteamiento de espacio. La intención inicial no partía de responder a una pregunta concreta sino el poner una serie de intervenciones, obras y escritos encima de la mesa para ver que ocurría, donde podían haber confluencias y que se podía entretener de todo ello. Así que el recorrido es personal y algo abierto.

Después de la Segunda Guerra mundial, en el CIAM de Aix-en-Provence en 1953, se empiezan a cuestionar los postulados del movimiento moderno desde la arquitectura, llegando a su punto álgido en el CIAM X, celebrado en Dubrovnik en 1956 hasta declarar la su “muerte” en Otterlo, Holland.1959.

A partir de los años sesenta, en todo lo artístico, aunque también en muchos otros ámbitos de conocimiento, se produjo una auténtica fractura que desloca la aparente regularidad y se puso en cuestión la idea racionalista de progreso. Desde finales del siglo XIX hacia adelante la obra de arte tendió hacia lo introspectivo y lo autoreferencial, tendió a aislarse del entorno. Este agotamiento de lo introspectivo planteado por las vanguardias produjo un agotamiento de esta vía y la configuración empezó a ampliar el campo de visión y a diluirse. El espacio arquitectónico y el paisaje se plantearon como espacios de interacción crítica.

Es por tanto este el momento escogido como punto de partida.

2. Espacio-Límite.

espacio

Del lat. spatium.

1. m. Extensión que contiene toda la materia existente.
 2. m. Parte de espacio ocupada por cada objeto material.
 3. m. Espacio exterior.
 4. m. Capacidad de un terreno o lugar.
 5. m. Distancia entre dos cuerpos.
 6. m. Separación entre las líneas o entre letras o palabras de una misma línea de un texto impreso.
 7. m. Transcurso de tiempo entre dos sucesos.
 8. m. Programa o parte de la programación de radio o televisión. Espacio informativo.
 9. m. Fís. Distancia recorrida por un móvil en cierto tiempo.
 10. m. Impr. Pieza de metal que sirve para separar las palabras o poner mayor distancia entre las letras.
 11. m. Mat. Conjunto de elementos entre los que se establecen ciertos postulados.
- Espacio vectorial.*
12. m. Mús. Separación que hay entre las rayas del pentagrama.
 13. m. p. us. Tardanza o lentitud.
 14. m. desus. Recreo o diversión.

espacio aéreo

1. m. espacio que se sitúa sobre los límites territoriales de un Estado y respecto del cual este ejerce poderes exclusivos.

espacio de pelo

1. m. Impr. espacio de un punto, equivalente a la doceava parte de un cícero.

espacio exterior

1. m. Región del universo que se encuentra más allá de la atmósfera terrestre.

espacio muerto

1. m. Mil. En las fortificaciones, espacio que, no siendo visto por los defensores, no puede ser batido por los fuegos de estos y, por tanto, queda indefenso.

espacio planetario

1. m. Astron. espacio que ocupan las órbitas de los planetas en su movimiento alrededor del Sol.

espacio sidéreo

1. m. Astron. espacio exterior.

espacio vital

1. m. Ámbito territorial que necesitan las colectividades y los pueblos para desarrollarse.

espacios imaginarios

1. m. pl. Mundo irreal, fingido por la fantasía.
- geometría del espacio*

límite

Del lat. limes.

1. m. Línea real o imaginaria que separa dos terrenos, dos países, dos territorios.
2. m. Fin, término. U. en aposición en casos como *dimensiones límite, situación límite*.
3. m. Extremo a que llega un determinado tiempo. El límite de este plazo es inamovible.
4. m. Extremo que pueden alcanzar lo físico y lo anímico. Llegó al límite de sus fuerzas.
5. m. Mat. En una secuencia infinita de magnitudes, magnitud fija a la que se aproximan cada vez más los términos de la secuencia. Así, la secuencia de los números $2n/(n+1)$, siendo n la serie de los números naturales, tiene como límite el número 2.

límite inferior

1. m. Mat. En un conjunto de magnitudes, magnitud máxima que es inferior a todas las del conjunto.

límite superior

1. m. Mat. En un conjunto de magnitudes, magnitud mínima que es superior a todas las del conjunto.

sin límite, o sin límites

1. locs. adjs. Que carece de límites.
2. locs. adjs. Muy grande, enorme.
3. locs. advs. Con desmesura.

3. IMPONDERABILIA. Marina Abramovic y Uwe Laysiepen. Bolonia. 1977.

En 1977 Marina Abramovic y Uwe Laysiepen llevaron a cabo una performance titulada «Imponderabilia».

La pareja se situó cara a cara, desnuda y de espaldas a la pared en el espacio de entrada a la sala de arte, dejando una distancia mínima para el paso de los visitantes. En este intersticio se producía el acceso de los visitantes, quienes debían elegir obligatoriamente dada la estrechez, a cual de los sujetos daban la espalda. La acción duró más de tres horas, momento en el que la policía intervino. Abramovich sostiene que ella y Ulay eran “puertas vivas”.



4. LO ORDINARIO. Enrique Walker. 2010.

El ordinario es la palabra que propone Enrique Walker para explicar una serie de conceptos que tienen relación con la apropiación y instrumentalización de las denominadas condiciones existentes: el banal, lo cotidiano, encontrado, el popular o el paisaje existente. Enten lo común como una condición de alteridad. Alteridad desde el campo de la arquitectura en el sentido de que son las cosas que quedan fuera de sus límites. Lo define como:

“En síntesis, la categoría de lo ordinario INCLUYE la arquitectura que la propia arquitectura excluye.” “Los antecedentes de la categoría de lo ordinario pueden rastrearse hasta el París del siglo XIX. Al igual que en figura del flâneur, con la que se relaciona estrechamente, el ordinario, es una consecuencia de la ciudad moderna, o suma otra cara. Se trata tanto el que le antecede como de lo que le sigue, de los vestigios de la ciudad por modernizar y de los residuos de la ciudad ya modernizada. ”

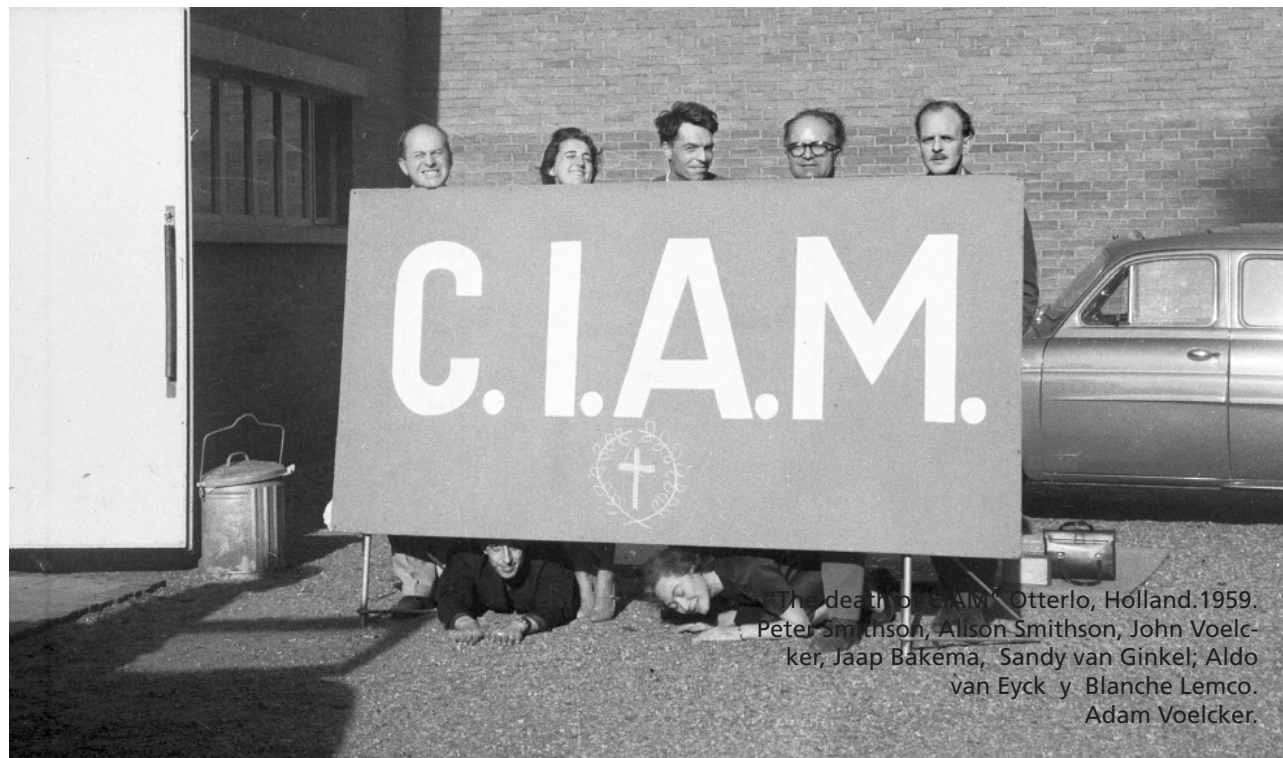
Enrique Walker entiende que para la arquitectura, el ordinario es un instrumento para investigar fenómenos urbanos y una práctica recurrente para construir una teoría de la arquitectura basada en aprender del paisaje existente.

5. CIAM IX, CIAM X i CIAM XI, Team X.

Con el IX CIAM, celebrado en Aix-en-Provence en 1953, la generación de arquitectos más jóvenes, encabezada por Alison y Peter Smithson y Aldo van Eyck, cuestionó las cuatro categorías funcionalistas de la carta de Atenas: vivienda, trabajo, diversión y circulación. En lugar de presentar un conjunto alternativo de abstracciones, los Smithsons, van Eyck, Jacob Bakema, Georges Candilis, Shadrach Woods, John Voelcker y William y Jill Howell, buscaban los principios estructurales del crecimiento urbano y la siguiente unidad significativa por encima de la célula familiar. Eran críticos con el modelo funcionalista moderno. Al modelo simplista del núcleo urbano respondían planteando un trazado más complejo, en su opinión más receptivo a la necesidad de "identidad".

"El hombre puede identificarse inmediatamente con su propio hogar, pero no tan fácilmente con la ciudad en la que está situado. La "pertenencia" es una necesidad emocional básica; las ideas con las que se asocia son de lo más simple. De la "pertenencia"-identidad- proviene el enriquecedor sentido de la vecindad. Las calles cortas y angostas de los barrios bajos lo consiguen, mientras que las remodelaciones espaciales con frecuencia son un fracaso."

En este párrafo singularmente agudo no sólo descartaban el sentimiento de la vieja guardia, inspirado en Sitte, sino también el racionalismo de la "ciudad funcional". Su impulso crítico para encontrar una relación más precisa entre la forma y las necesidades sociopsicológicas se convirtió en el argumento del CIAM X, celebrado en Dubrovnik en 1956, del que este grupo, conocido en adelante como el Team X fue el principal responsable. La desaparición oficial de los CIAM y su sucesión por parte del Team X quedaron confirmadas en una reunión posterior que tuvo lugar en 1959 en el elegiaco marco del Museo de Otterloo, obra de Van de Velde.



The death of CIAM, Otterloo, Holland, 1959.
Peter Smithson, Alison Smithson, John Voelcker, Jaap Bakema, Sandy van Ginkel, Aldo van Eyck y Blanche Lemco-Adam Voelcker.

Aldo van Eyck en el Team X

Aldo van Eyck tuvo un enfoque distinto al ya plural del Team X, su carrera estuvo dedicada en su totalidad al desarrollo de una "forma del lugar" que resultase apropiada para la segunda mitad del siglo XX. Desde el principio, Van Eyck abordó temas distintos al de la mayoría del Team X. Ningún otro miembro del Team X parecía estar preparado para atacar la abstracción de la arquitectura moderna desde las raíces, posiblemente porque ningún otro había tenido la fortuna de contar con la experiencia "antropológica" de Van Eyck. Desde 1940, van Eyck tuvo una preocupación personal por las culturas "primitivas" y por los aspectos intemporales de la forma construida que invariablemente revelaban tales culturas, de modo que cuando se unió al Team X ya había adoptado una postura singular. Su ponencia en el congreso de Otterloo en 1959 - en la que declaró su interés por la naturaleza intemporal del ser humano - era casi tan ajena a la línea principal de pensamiento del Team X como a la ideología de los CIAM:

"El ser humano es esencialmente el mismo, siempre y en todo lugar. Tiene la misma capacidad mental aunque la use de manera diferente según su origen social y cultural, y según el particular modo de vida del que resulte formar parte. Los arquitectos modernos han insistido continuamente en lo distinta que es nuestra época hasta el punto de que incluso ellos han perdido el contacto con lo que no es distinto, con lo que es siempre esencialmente, igual."

Hacia 1966, sin embargo, después de cinco años de intenso desarrollo urbano habían sido suficientes para convencer a Van Eyck de que la profesión arquitectónica, si no el ser humano de Occidente en su conjunto, habían demostrado ser hasta entonces incapaces de desarrollar ni una estética ni una estrategia para ocuparse de las realidades urbanas de la sociedad de masas. Van Eyck afirmaba:

"No sabemos nada de la vasta multiplicidad -no podemos asumirla- ni como arquitectos, ni como urbanistas, ni como ninguna otra cosa".

Van Eyck describía un vacío cultural dejado por la pérdida de lo vernáculo. En sus diversos escritos de esa época señalaba el papel desempeñado por la arquitectura moderna en la erradicación tanto del "estilo" como del "lugar". Afirmaba que el urbanismo holandés de posguerra no había producido más que esa nada organizada e inhabitable que era la "ciudad funcional". Sus dudas acerca de la capacidad de la profesión para satisfacer las necesidades pluralistas de la sociedad, sin la intervención de lo vernáculo, le llevaron a cuestionar la autenticidad de la sociedad misma. En 1966 preguntaba:

"Si la sociedad no tiene forma, ¿cómo pueden construir los arquitectos su recipiente?"

Ámsteram. 1947-1978.

para el Departamento de Desarrollo Urbano.

yeron en diferentes tamaños y establecieron diferentes relaciones entre ellos. Se realizaron con pocos medios, lo que refleja la falta de recursos de posguerra para las obras públicas, pero también una investigación ética y estética.

de los habitantes sin influir en ellas de manera demasiado rígida. Van Eyck reconoció e implementó una conexión entre un sistema arcaico de formas y la investigación de artistas vanguardistas en abstracción. El vocabulario de los parques infantiles se basa en espacios de arenas geométricos, que aparecen como pequeños archipiélagos y grupos de escalones, masivos y anclados en el suelo, y estructuras más ligeras, arcos, cúpulas y marcos de acero tubular que resuenan con arquetipos de arquitectura. La disposición de los elementos en los parques infantiles no es jerárquica, se basa en un cuidadoso equilibrio compositivo entre los objetos.

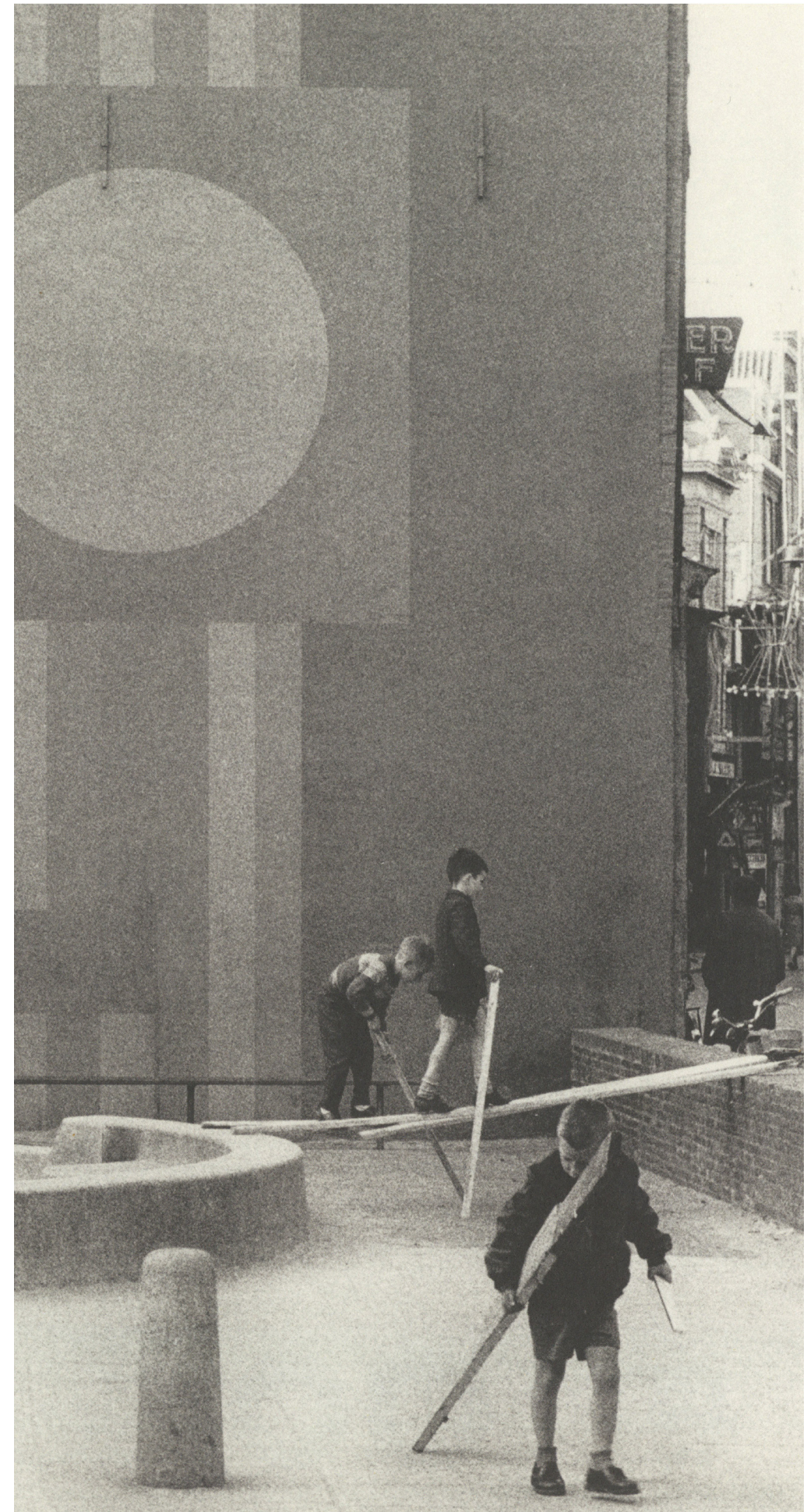


"Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego. Aldo van Eyck". Conferencia en Marcanti, Ámsteram. 1962.

Soy un vehemente detractor del urbanismo actual, que dificulta las fronteras espaciales. Todo se hace abierto; los urbanistas padecen claustrofobia. El espacio de ha vuelto tan continuo que ya no se conforma ningún espacio. Existe un inmenso continuo exterior. En este gran espacio hay edificios, bien ordenados o no, y en medio de este vacío por el que transitamos y buscamos la reclusión añoramos la ciudad antigua. Existe también un elemento inaccesible en los edificios inaccesibles. Entre ambos extremos resulta difícil crear un espacio acotado. Apenas se pueden construir muros u objetos similares. Todo sería más fácil si los urbanistas tuvieran en mente otro concepto, si creasen una serie de espacios acotados, reconocibles, grandes y pequeños -la sala de estar, la calle, la plaza, espacios interiores y exteriores-, en lugar de vacíos que engullen a las masas. Entonces existiría el espacio acotado y lo único que tendríamos que hacer es cerrarlo. Pero tenemos que crear esos espacios por nuestra cuenta. La valla es fría y austera, y los niños juegan en una jaula. Ustedes no tienen la culpa. Así es como funciona la sociedad. El espacio está dividido: un rectángulo para el espacio de juego, la calle allí, un edificio aquí. Desde un punto de vista urbanístico el procedimiento es pobre. Cuesta mucho crear un espacio urbano acotado en medio de este vacío, no solo un lugar para colocar las cosas sino un lugar donde el niño se sienta en casa y donde reconozca un mundo pequeño dentro del grande. Por ello es tan importante la participación de un buen diseñador que contribuya a crear el entorno adecuado. El ambiente es decisivo para el éxito de un recinto de juego infantil. El diseñador no puede crear por sí solo este ambiente, si no contribuyen a ello las cabezas visibles del espacio de juego. Pero lo que sí puede hacer es asegurarse de que el equipamiento no entorpezca este proceso.

Espero haberles transmitido ciertas cosas que difieren un poco de lo que se suele oír.

[...] Es comprensible que en un área de juego infantil se quiera proteger lo que se ha hecho mediante un recinto cerrado. En realidad, las cosas que uno hace por su cuenta no tienen que ser tan espléndidas e impecables como las que se reciben de regalo, pero creo que en la mayor parte de los casos serán buenas. Así pues, al desarrollar las propias iniciativas, al construirse uno mismo, uno acaba creando un área de juego que es coherente con sus propias ideas. Cada cual comete sus propios errores y los juzga por sí mismo. En la ciudad uno siempre quiere allanar al máximo los caminos. A los urbanistas les da un miedo cerval la presencia de un agujero o una zanja. Sin embargo, ni el mejor espacio de juego puede igualar la gran área de juego en la que se convirtió la calle Weesperstraat después de su demolición. Existe un muro de una altura inmensa en el que los niños pueden pintarrapear cuanto quiera. El arquitecto se siente inclinado a allanarlo todo. A la gente le da miedo lo imprevisto, el peligro que acecha al otro lado de la esquina, la espontaneidad. Nadie quiere aceptar que la ciudad sea -y debe ser- caótica.



7. APRENDIENDO DE LAS VEGAS.

Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour.

Las Vegas. 1968.

Aprendiendo de Las Vegas es uno de los textos más influyentes de la teoría de la arquitectura de la segunda mitad del siglo xx.

En 1968, Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour y varios estudiantes de la escuela de arquitectura de la Yale University emprendieron un viaje a Las Vegas para hacer una investigación sobre el análisis formal de la arquitectura. El resultado se materializaría cuatro años más tarde con la publicación de Aprendiendo de Las Vegas.

Aprendiendo de Las Vegas documenta e investiga la dispersión urbana y los métodos de representación de la capital del entretenimiento. Venturi, Scott Brown e Izenour estudiaron detenidamente el simbolismo de una ciudad que había crecido en medio del desierto de Mojave. Sus vallas publicitarias de neón y la extraordinaria baja densidad urbana conformaban, especialmente de noche, una suerte de espacio urbano de ficción. Con su análisis los autores ampliaron el uso dado hasta entonces a las formas de comunicación de la arquitectura y pusieron por vez primera el foco de atención en cuestiones que se consideraban ajenas al mundo de la arquitectura: el descubrimiento de lo trivial y la belleza de lo ordinario.

Según Venturi hay dos caminos para que un edificio sea comunicativo: que su forma exprese la función -como hace una catedral gótica o un restaurante con forma de pato- o que sencillamente sea un “tinglado decorado”, un edificio funcional con un rótulo gigante. Esta segunda solución, según Venturi, es más contemporánea, y su lenguaje se entiende más fácilmente. “El rótulo es más importante que la arquitectura”. De esta manera la forma arquitectónica se descompone en organización e imagen.

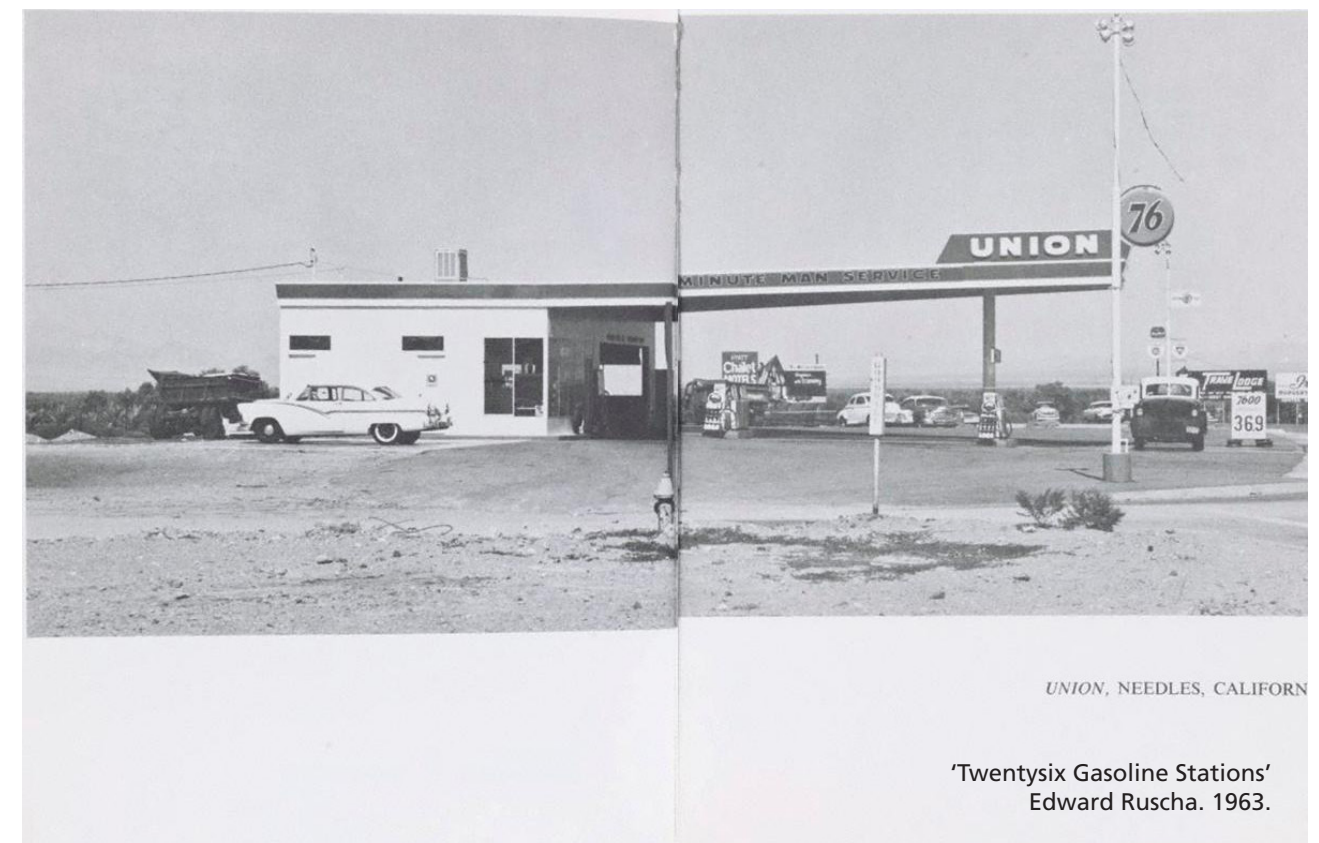
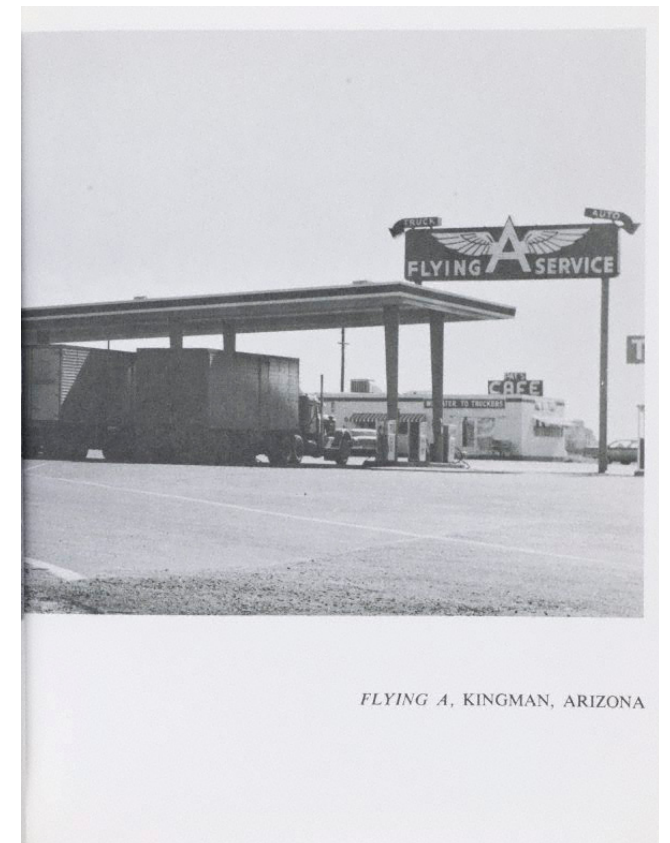
Acerca del arte pop, la permisividad y la planificación. Denise Scott Brown. 1969

Durante los últimos sesenta años, la actitud “no enjuiciadora” y “no direccional” ha influenciado las artes, las humanidades e incluso las ciencias sociales. Recientemente, la arquitectura y el urbanismo han sentido su impacto y, convencidos por las agitaciones de la sociedad y de las artes, algunos profesionales han comenzado a buscar nuevas y más receptivas maneras de percibir el entorno. Es de esperar que a través de dichas confrontaciones, los arquitectos y los urbanistas se inspiren para desarrollar un conocimiento respetuoso de los artefactos culturales de la sociedad, junto con una estrategia de desarrollo planificado, adecuado a las necesidades palpables de su gente.

Alguien se ha referido a la actitud “no enjuiciadora” como la mayor invención del siglo XX. Esta ha hecho incursiones en todos los campos -en la literatura, en las artes, las ciencias sociales, las humanidades, la planificación y, ahora, en la arquitectura y el urbanismo-, y en arquitectura, urbanismo y planificación es para bien y más agradable.

[...] Estas nuevas y más receptivas maneras de percibir el entorno, inspiradas en otras ciencias y en otras artes, son extremadamente importantes para los arquitectos y los planificadores que esperan ser relevantes; y cuando las modas artísticas cambien, aún estaremos aquí, es lo que tenemos.

[...] Esto no significa abandonar el juicio, puesto que la acción planificada supone juicio. El juicio simplemente se aplaza momentáneamente para hacerlo más sensible. Gustar de lo que uno detesta es excitante y liberador, y en definitiva reafirma el juicio.

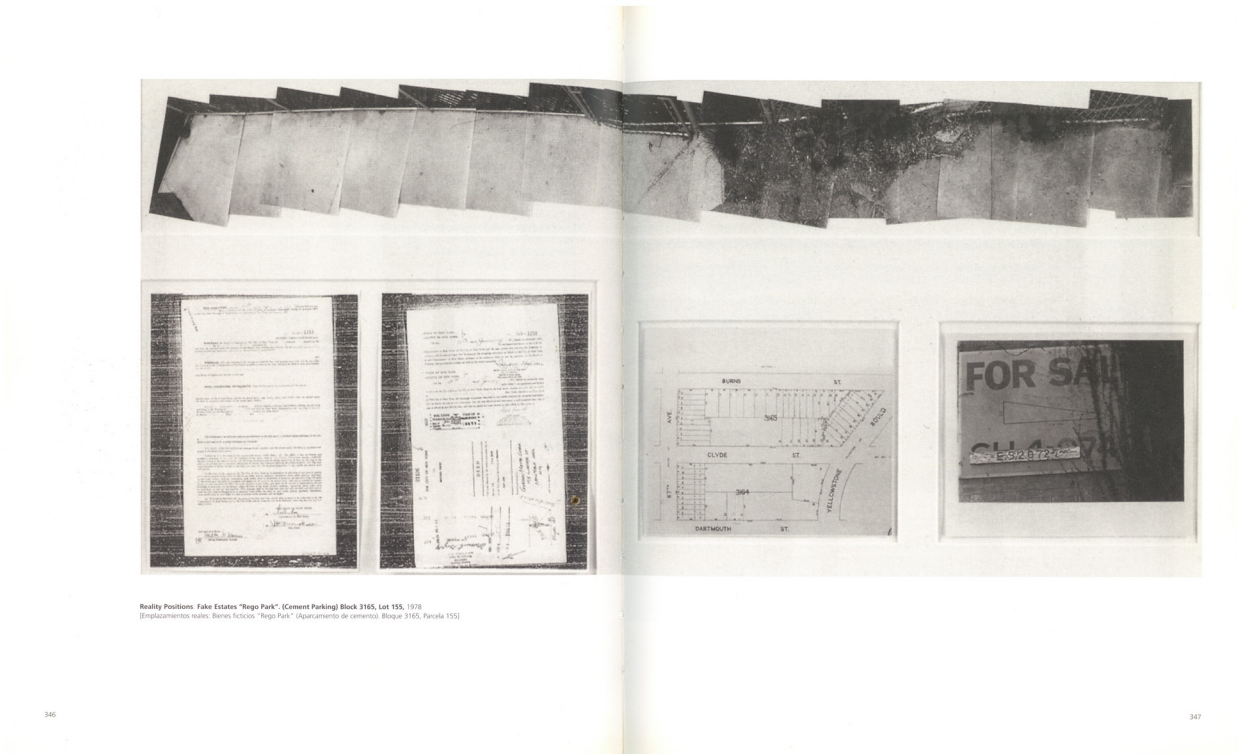
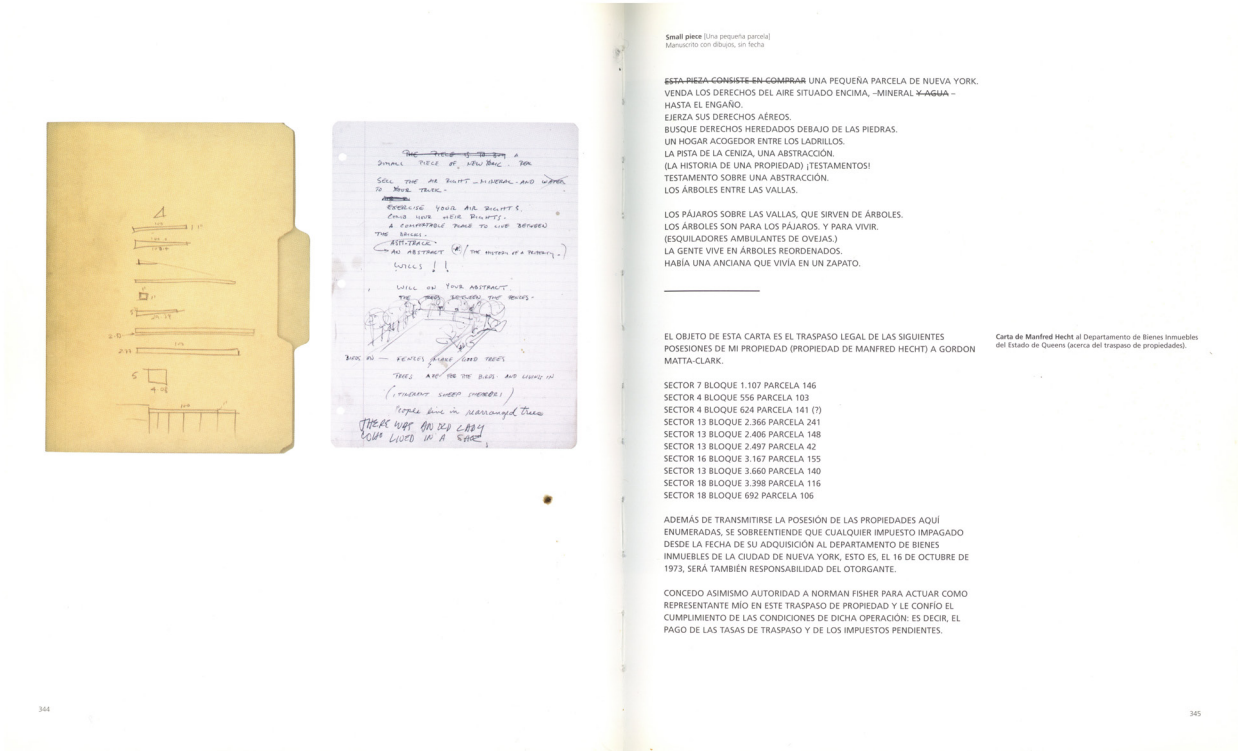


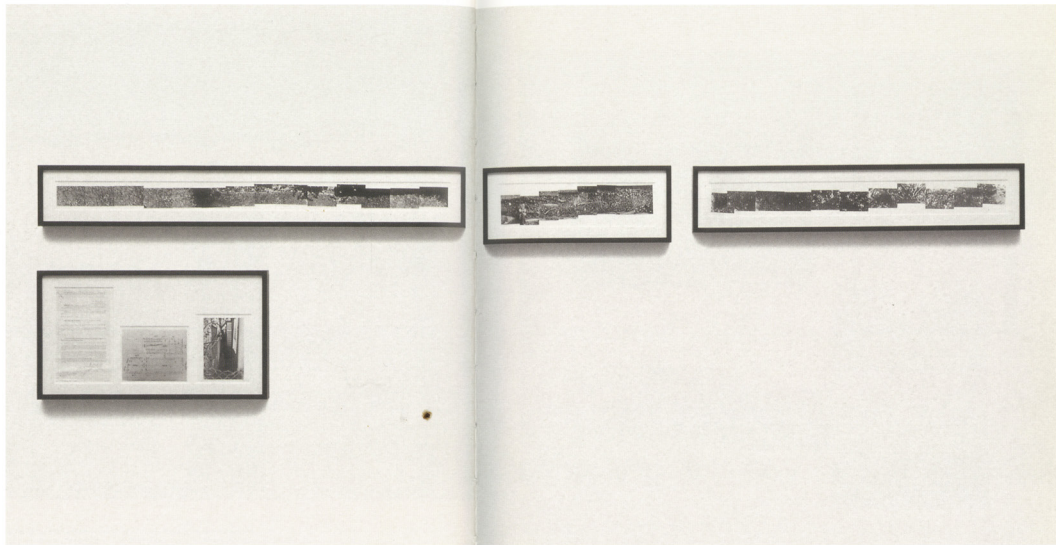
8. FAKE ESTATES. Gordon Matta-Clark. New York. 1973.

A partir del verano de 1973, Gordon Matta-Clark compró quince lotes en la ciudad de Nueva York, catorce en Queens y uno en Staten Island. La especificidad de estas parcelas es que son pequeñas áreas residuales, a menudo parcelas de tierra inaccesibles que escapan por alguna razón de las normas o los intereses de los bienes inmuebles. Estos espacios “inútiles”, a veces incluso más estrechos que los hombros de una persona, fueron subastados públicamente por la ciudad de Nueva York a un precio que oscila entre \$ 25 y \$ 75 cada uno. La colección de propiedades insostenibles de Matta Clark incluía una parcela triangular, una pequeña franja de tierra entre dos casas, una porción de acera. Era un catálogo de trozos de tierra que probablemente resultaba de errores topográficos o rarezas de zonificación.

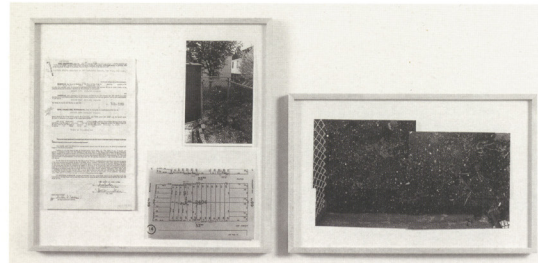
El artista probablemente no tenía un propósito específico en mente cuando compró los lotes impares y comenzó a documentarlos. Mapeó, midió (cuando fue posible), fotografió, catalogó y analizó sus quince propiedades. Mientras documentaba las irracionalidades de una ciudad, básicamente cuestionó el significado y el valor de la propiedad para revelar sus contradicciones.

Después de la muerte del artista en 1978, las micro propiedades fueron reclamadas por la ciudad debido al deterioro de los impuestos locales. En 2003, los editores de ° le encargaron a varios artistas que comenzaran desde “Fake Estates” de Matta-Clark para imaginar una serie de proyectos relacionados con la propiedad. El proyecto resultante se llama “Lotes impares”.

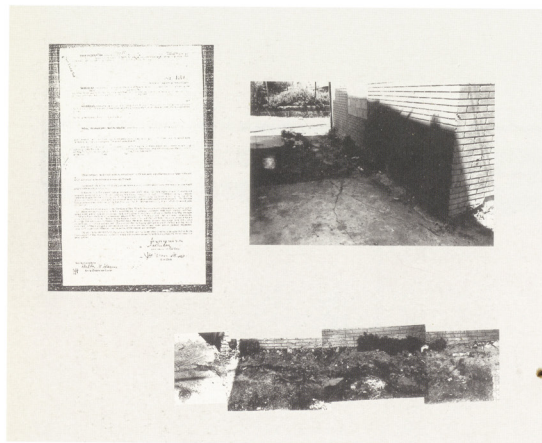
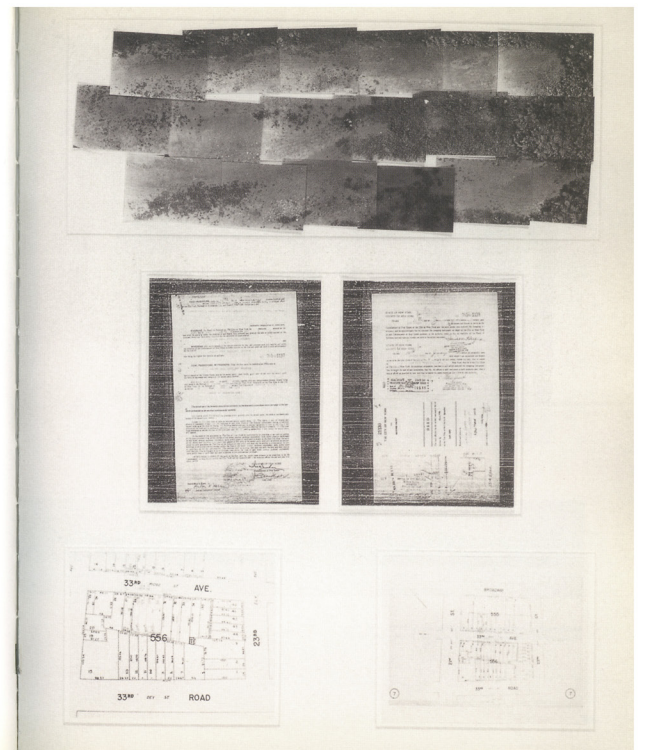




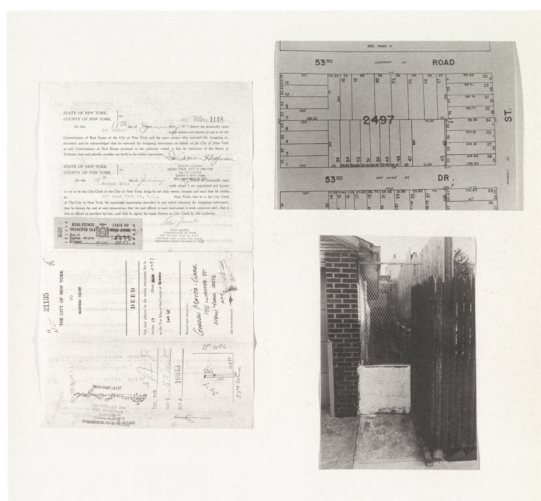
Reality Properties: Fake Estates "Glendale Silver". (Behind Houses) Block 3660, Lot 140, 1973
[Propiedades reales: Bienes ficticios "Tiro de Glendale". Detrás de las casas Bloque 3660, Parcela 140]



Reality Properties: Fake Estates "Mazepeth Onions". Block 2406, Lot 148, 1973
[Propiedades reales: Bienes ficticios "Mazepeth Onions". Bloque 2406, Parcela 148]
Reality Positions: Fake Estates "Long Island City" (Grassy parking place). Block 556, Lot 103, 1973
[Emplazamientos reales: Bienes ficticios "Long Island City". Emplazamiento con hierba. Bloque 556, Parcela 103]



Reality Properties: Fake Estates "Staten Island". Block 1224, Lot 12, 1973
[Propiedades reales: Bienes ficticios "Staten Island". Bloque 1224, Parcela 12]



Reality Properties: Fake Estates "Little Alley". Block 2497, Lot 42, 1974
[Propiedades reales: Bienes ficticios "Little Alley". Bloque 2497, Parcela 42]



Reality Positions: Fake Estates "Sanctus Curb". Block 10142, Lot 15, 1978
[Emplazamientos reales: Bienes ficticios "Sanctus Curb". Bloque 10142, Parcela 15]

9. MADE IN TOKYO. Momoyo Kijima, Junzo Kuroda, Yoshiharu Tsukamoto. Tokyo. 2001.

Made in Tokyo es un trabajo de investigación realizado por Momoyo Kijima, Junzo Kuroda y Yoshiharu Tsukamoto del estudio japonés Atelier Bow-wow en 2001. Es un trabajo de detección de 70 arquitecturas específicas de la ciudad de Tokio, arquitecturas que salen de la ortodoxia disciplinar, de carácter efímero, híbrido o ambiguo, por tanto, arquitecturas extrañas. Arquitecturas anónimas que normalmente son el resultado de la necesidad de usos y espacios.

La aparición y la desaparición de la desvergüenza.

Me sorprende a menudo al regresar a Tokio, sobre todo cuando vuelvo de Europa, de como las carreteras y las vías férreas discurren sobre los edificios, las autopistas se enroscan sobre los ríos, los coches suben por rampas hasta la azotea de un bloque se seis plantas, el enorme volumen de la red de un campo de prácticas de golf surge como una nube hinchada sobre una diminuta zona residencial. La mayor parte de las principales ciudades europeas sigue utilizando edificios de siglos pasados y no se modernizan en términos de renovación de su parque edificado actual. En cambio casi todos los edificios de Tokio se han construido en los últimos treinta o cuarenta años utilizando tecnologías contemporáneas. Estas tecnologías han subministrado un telón de fondo a la aparición de composiciones espaciales desvergonzadas y composiciones funcionales impensables para la ciudad europea tradicional. ¿Qué tiene la ciudad de Tokio que da pie a productos tan insólitos? ¿Cómo hemos conseguido llegar a un punto tan diferente de la modernidad europea, a pesar de contar con la misma tecnologías de la construcción? No obstante, una semana más tarde ese tipo de preguntas desaparecen de mi mente, junto a la sensación de que algo va mal.

Convertir nuestros entornos en recursos.

Si volvemos a la vida arquitectónica cotidiana, las revistas de arquitectura y los libros de texto universitarios están repletos de obras famosas de Occidente y de Oriente, nuevas y antiguas. Los especialistas, tanto arquitectos en ejercicio como críticos, encuentran sus criterios observando ejemplos extranjeros y clásicos japoneses; es algo correcto y necesario, pero los valores que se entretajan raíz de esa situación juzgan esta ciudad como algo consumido por edificios deplorables. Sin embargo, si nuestros pasos se ven realmente acompañados por tan penoso paisaje urbano, la idea de utilizar arquitectura famosa como criterio básico parece que solo resulta ser un intento de expresar buen gusto. Los libros de fotografía amplifican el deseo de una arquitectura que, sencillamente, no puede encontrarse en nuestros entornos. En dicha situación, el proyecto arquitectónico deja de pronto de tener interés, el futuro aparece como algo deprimente. Si no podemos intentar convertir edificios “deplorables” en un recurso, no hay razón alguna para permanecer en Tokio. En realidad podríamos empezar a pensar cómo obtener ventajas de ellos más que intentar huir. La desvergüenza puede resultar útil. Empezamos pues por considerar que estos edificios desvergonzados no pueden recogerse en el concepto del “caos”, sino que representan un complejo informe de nuestra particular situación urbana.

Arquitectura da-me

Los edificios que nos atraían eran aquellos que daban prioridad a una honestidad recalcitrante en respuesta a su entorno y a unas exigencias programáticas sin insistir en la forma o en la estética arquitectónicas. Con todo nuestro amor y desdén, decidi-

mos bautizarlos como “arquitecturas da-me” (arquitectura no-buena). La mayor parte de estos edificios son anónimos, no son bonitos y hasta la fecha no han sido aceptados por la cultura arquitectónica. De hecho, son el tipo de edificio que se ve exactamente como aquello en lo que no debería convertirse la arquitectura. Sin embargo, en términos de observación de la realidad de Tokio a través de su forma construida, nos parecían mejores que cualquier cosa diseñada por arquitectos. Pensamos que, aunque la ciudad no los explica, ellos sí que explican qué es Tokio. De ese modo, al catalogarlos y reunirlos, la naturaleza del espacio urbano de Tokio podría resultar explicable. Por entonces existía una guía de Tokio muy popular llena de obras diseñadas por arquitectos, pero que no mostraba ese Tokio desnudo que sentíamos. Esa guía no podía responder a la pregunta de qué tipo de potenciales existen en este lugar que habitamos. ¿Qué puede significar pensar y proyectar una arquitectura que debe levantarse junto a esa otra, la arquitectura da-me?

De “arquitectura a edificio”

Los edificios de “Made in Tokyo” no son bonitos, ni ejemplos perfectos de diseño arquitectónico ni tipologías arquitectónicas culturales de primer nivel, como las bibliotecas o los museos. Son edificios de segunda, como aparcamientos, centros de boteo de béisbol o contenedores híbridos, e incluyen tanto obras de arquitectura como de ingeniería civil. No son “piezas” diseñadas por arquitectos famosos. Sin embargo, lo respetable de esos edificios es que no tienen un gramo de grasa; solo se construye lo que verdaderamente importa, de una manera práctica mediante los elementos que permite el lugar. No responden al contexto cultural ni histórico y sus propuestas, de gran eficiencia económica, se ven guiadas por la ley del mínimo esfuerzo. Ése es el tipo de respuesta que cabe esperar de Tokio. No están imbuidos del aroma de la cultura; son sencillamente “edificios” físicos. Es más, Tokio resulta un lugar tan contradictorio porque son precisamente estos edificios los que reflejan más claramente las cualidades de su espacio público, mientras que la traducción de las cuestiones de lugar a través de la historia y el diseño acaban pareciendo un artificio; esto es Tokio. Allí donde el interés cultural es bajo, el interés por cuestiones prácticas es alto. Sean estructuras de ingeniería civil, cubiertas, muros o espacios entre edificios, la función en todas sus dimensiones salta a la vista. Lo importante es descubrir como otorgar un segundo papel a cada elemento ambiental. Con esa duplicación se hace posible reutilizar los subproductos espaciales. El material no viene dado, sino que se descubre a través de nuestras propias propuestas de uso. Esto podría llamarse “disponibilidad” del entorno urbano. Además, pueden surgir híbridos que mezclan categorías, como unos grandes almacenes bajo la autopista elevada. En este ejemplo, los grandes almacenes dependen de la autopista para soportar su estructura y, por otro lado, la autopista depende de los grandes almacenes, pues justifican su presencia en un área comercial intensamente utilizada. De manera que lo uno no puede existir sin lo otro, son interdependientes. Tal exigencia parece antitética, antihistórica, antiurbanística, inclasificable. Libera la arquitectura de sobredefinirse como un “edificio” genérico. Los edificios de Made in Tokyo no buscan necesariamente tales fines, sino que llegan simplemente a esa posición a través de su respuesta desesperada al aquí y ahora; eso es lo que los hace tan refrescantes.

Escalado automatico.

Debido a la inflación del precio del suelo, en Tokio existe un horror vacui que instiga a una reacción de “¡qué desperdicio!” al ver un espacio en desuso. Por todas partes se observa una voluntad de encontrar y rellenar los huecos. Lo que ocurre en esas oberturas no estás oberturas no esta relacionado normalmente con la función del equipamiento que aloja la actividad, sino que responde a un superracionalismo donde el relleno se ajusta al hueco según una simple relación de tamaño y proporciones. Bauticemos esa idea de la posibilidad de encuentro entre objetos distintos, dados por sus meras dimensiones, como “escalado automático”; es entonces cuando nace el tipo de edificio Made in Tokyo, con una eficiencia impredecible de adyacencia y conexión, ignorando osadamente y saltando por encima de la historia y las costumbres sociales de la ciudad. El conocimiento, la inventiva y la imaginación que se resumen en la plena utilización de esos espacios, hasta el punto de una honesta cabezonería, hace posible nuevas relaciones.

Ejemplos de ajuste a lo ancho:

02. Ferrocarril elevado con suministros eléctricos

05. Edificio montaña rusa

13. Edificio de viviendas/estación de autobuses

60. Edificio que brota Ejemplos de ajuste de anchura:

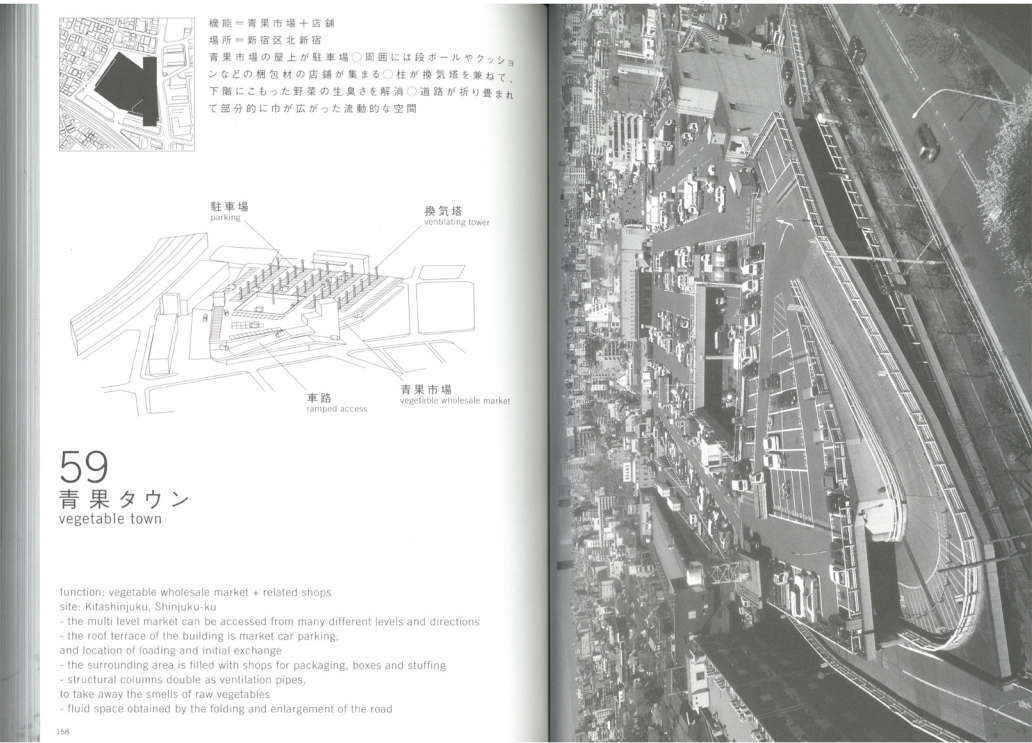
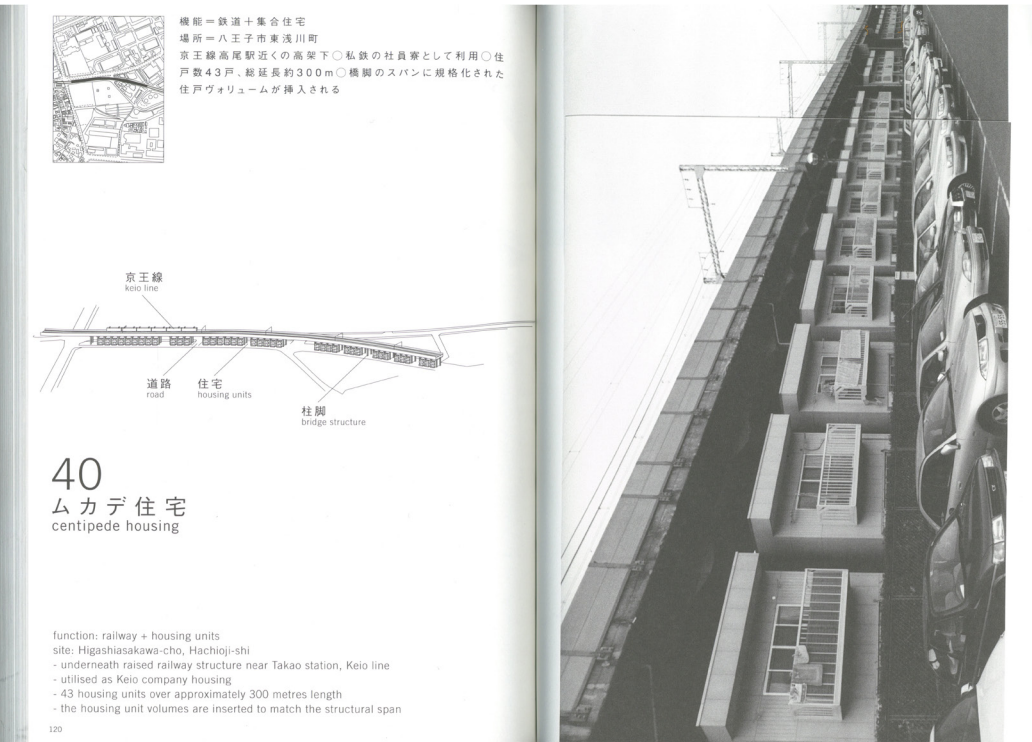
20. Edificio de viviendas/cartel publicitario

29. Circuito de autoescuela sobre supermercado.

Ejemplos de ajuste de longitud:

39. Edificio de viviendas sobre estación de tren

En otras palabras, existe un tratamiento para el horror vacui, solo tenemos que encontrar algo del tamaño adecuado e intentar rellenar el espacio disponible. La presencia del observador urbano se pone a prueba en su sensibilidad y eficiencia para aprovechar al máximo el espacio de esos vacíos.

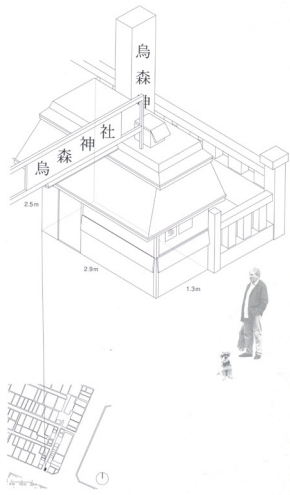


Las mascotas, animales de compañía del pueblo, suelen ser pequeñas, con humor y con encanto. Encontramos lo que podríamos llamar “Arquitecturas para mascotas”, arquitectura que tiene características como mascotas, existente en los lugares más esperados con los límites de la ciudad de Tokio. Son zonas como el espacio de 1 metro de anchura entre muchos edificios bien situados, un pequeño y subdividido pedazo de tierra o un bloque de ciudad largo y esbelto en medio de la carretera y del ferrocarril. Estos lugares inusuales son productos derivados del desarrollo urbano y han sido producidos abundantemente en Tokio. Este espacio no definido es que existe en el terreno marginal entre los diferentes sistemas de ciudad, o es inmanente en el propio sistema de ciudades. Son pequeñas y aunque parecen, a primera vista, un poco frías y lejanas con el entorno circundante, podemos decir que este tipo de arquitectura adopta los atributos de la cultura de las mascotas y se han convertido en mascotas de el entorno de la ciudad. También lo son, con humor y encantadores de su manera. Este libro es una guía de arquitectura para mascotas repartida por Tokio.





NO	名前 Name	用途 Use	場所 Place	階口×奥行×高さ(m) Store Depth×Height
08	下宿店 T Shop	商店 Shop	東京都品川区2丁目 2 Shinagawa Minato-ku Tokyo	1.3×2.9×2.5



This shop adapts the stone signpost showing the entrance of the approach to the Kasasumori shrine. By encompassing the stone fence of the stone signpost and the signpost describing the Kasasumori shrine, the shop construction is complex that does not fit any genre. The text of long appearance style and the zinc roof with a redlight color reflect the conditions of location very well. During the opening hour of the shop the board in the middle of the wall is used as a counter and it stretches out beyond the site boundary. This board is linked after the shop closed.

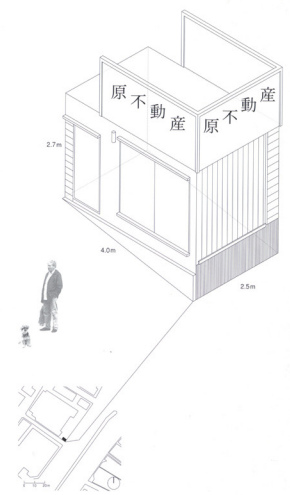


NO	名前 Name	用途 Use	場所 Place	階口×奥行×高さ(m) Store Depth×Height
19	ユーズ USE	ファッションショップ Clothing Shop	東京都品川区2丁目 2 Shinagawa Minato-ku Tokyo	4.8×1.1×4.8

This costume shop stands on the place sandwiched between the Kasasumori shrine and the road diverging from the main street. During the opening hour, costumes of various colors are displayed in the shop and they are also hanging from the plastic canopy. At the top of the site various elements related to the condition of the shop's interior and of the surroundings are gathered together, such as the vending machine on which the exterior of condition is placed, a signpost of a rail station, and two two-kilogram pillars attached to the signpost of the hotel standing on the diverged road.



NO	名前 Name	用途 Use	場所 Place	階口×奥行×高さ(m) Store Depth×Height
14	原不動産 Hara Real Estate Agent	不動産屋 Real Estate Agent	東京都品川区2丁目 2 Shinagawa Minato-ku Tokyo	2.5×4.8×2.7



This real estate agency on the Aoyama Dori Avenue is standing in a row with two existing buildings. Its concrete foundation offsets the slope of the land, so the structure connected with corrugated and flat steel sheets maintains horizontal level. As a result, the foundation facing an Aoyama Dori Avenue is elevated 1 meter above the ground. This structure is made up of three layers and the lowest layer is the foundation. The apartment layer is a signpost of the real estate agency. The steel of the signpost has rusted away and the words inscribed on it stand out in bold relief like a thermotype.



NO	名前 Name	用途 Use	場所 Place	階口×奥行×高さ(m) Store Depth×Height
62	バイクギョクスターズ Bike Gokustars	バイク販売店 Motorbike Shop	東京都品川区品川2丁目 2 Shinagawa Minato-ku Tokyo	39×6.2×4.5

This is a motorcycle shop 39 m long that stands on ground cut into the Aoyama Dori Avenue. 20 m of the 39 m of the shop is cut into the Aoyama Dori Avenue. The shop has a depth from 20 m to 4 m according to the distance to the main road. The figure of the shop is used as an advertising wall, a show room, an office and a major shop from the shallow depth to the deep depth. According to the depth of the show room the motorcycles are displayed in an orderly fashion from the most motorcycles to the big motorcycles of over 700 cc displacement.

11. THE CINEROLEUM. Assemble studio.

Londres. 2010.

El Cineroleum fue un proyecto autoiniciado que transformó una estación de servicio en Clerkenwell Road en un cine.

El proyecto fue un experimento sobre el potencial para la reutilización más amplia de las 4.000 estaciones de servicio vacías del Reino Unido.

El Cineroleum fue una improvisación sobre la rica iconografía y los interiores decadentes del palacio de la era dorada. Los elementos clásicos se recrearon para el entorno de la carretera utilizando materiales industriales baratos, recuperados o donados. Los asientos abatibles estaban hechos de tablas de andamios, el vestíbulo estaba amueblado con sillas y mesas escolares revestidas de formica, y el auditorio estaba cerrado por una cortina, creada cosiendo a mano unos tres kilómetros de costura en la membrana del techo.

El Cineroleum fue visiblemente hecho a mano, construido en el sitio por un equipo de más de cien voluntarios, aprendiendo y experimentando juntos, ayudados por manuales de instrucciones escritos durante el proceso de creación de prototipos.

The Cineroleum celebró la experiencia social del cine, desde la máquina de palomitas de maíz y el bar en la tienda de la antigua estación hasta el programa.



12. FOLLY FOR A FLYOVER. Assemble studio.

Londres. 2011.

Folly for a Flyover transformó un sótano de la autopista en desuso en Hackney Wick en un lugar de arte y un nuevo espacio público. Durante nueve semanas, 40,000 residentes locales, artistas y visitantes de todo Londres actuaron, comieron se involucraron en talleres, charlas, caminatas y teatro.

Comenzando con la idea de que la forma en que se imaginan los espacios es a menudo tan importante como sus características físicas para determinar su uso. La idea del proyecto se describió como el hogar de un propietario testarudo que se negó a moverse para dar paso a la autopista, que posteriormente se construyó a su alrededor, dejándolo con su techo inclinado atrapado entre los carriles.

Se organizó un extenso programa. Durante el día, Folly organizó una cafetería, eventos y viajes en barco para explorar las vías fluviales circundantes. Por la noche, el público se congregaba en los escalones del edificio para ver proyecciones, desde clásicos de animación hasta el cine temprano acompañados de una partitura en vivo.

The Folly fue diseñada como un kit de construcción gigante, que permitió a los voluntarios de cualquier nivel de habilidad o compromiso participar en su construcción. Después del proyecto, London Legacy Development Corporation invirtió en infraestructura permanente que ha permitido que el sitio continúe como un espacio público.



13. Conclusión.

El Team X plantea desde la arquitectura el primer momento de ruptura con el movimiento moderno. Este proceso de ruptura está vivo también desde otras ciencias como las sociológicas, literarias o artísticas, todo esto es consecuencia de lo que dejó la Segunda Guerra Mundial. Ordenar y entender la segunda mitad del siglo XX es complejo, los acontecimientos son simultáneos y las fusiones y las yuxtaposiciones entre ramas o ciencias también.

Aunque el estudio plantee tanto obras de artistas como de arquitectos, en todo momento el ley motiv del trabajo es el espacio, los límites y la ciudad como hilo conductor.

El estudio parte desde el planteamiento del CIAM, cogiendo especialmente la figura de Aldo van Eyck como el arquitecto que plantea con más profundidad el punto de ruptura, un enlace más claro con otras ciencias como la antología y las artes y una lectura concisa sobre el espacio en la ciudad de posguerra. El planteamiento de Playgrounds de Aldo van Eyck al Ámsterdam de posguerra es el de mapear, encontrar y entender cada uno de los espacios que han quedado vacíos o vacantes en la ciudad con el fin de poder realizar e implementar un espacio de juego. Creo que es muy interesante para entender este cambio de concepción sobre la ciudad cuando dice: “En la gente le da miedo el imprevisto, el peligro que acecha al otro lado de la esquina, la espontaneidad. Nadie quiere aceptar que la ciudad sea y debe ser caótica ”

Aldo van Eyck utiliza y usa los espacios tal como son y están, y genera los espacios de juego a partir de un sistema de elementos muy básicos, de elementos muy económicos y simples. La suma de todos estos espacios, después de treinta años de implementación crean una red y una lectura unitaria de toda la ciudad.

Sería extraño plantear este trabajo y pasar por alto “Learning from Las Vegas” de Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour de 1968 y es que se ha convertido en uno de los textos más importantes de la teoría de la arquitectura de la segunda mitad del siglo XX. El funcionamiento del estudio es el mismo: el análisis de la ciudad. En este caso más enfocado a cuestiones que seguramente se consideraban alejadas del concepto hasta entonces de arquitectura: el Descubrimiento de lo trivial y la belleza de lo ordinario, desde una actitud “no enjuiciadores” y “no direccional” tal como dice Denise Scott Brown .

Aunque Gordon Matta-Clark sea conocido por sus obras de cortes e incisiones en edificios, esta “pequeña obra”, poco conocida, plantea una pregunta de cuestionamiento hacia la arquitectura, los límites y la ciudad. La especificidad de estas parcelas de pequeñas áreas residuales o parcelas de tierra inaccesibles escapan por alguna razón de las normas o los intereses de la construcción. Estos pequeños espacios solo tienen interés como cuestionamiento o pregunta en el momento que se encuentran en una ciudad de alta densidad como es Nueva York.

La obra de Matta Clark me hizo pensar en el libro de Made in Tokyo y Pet Architecture de Atelier Bow-wow del 2001, aunque más actual, igual que “Learning from Las Vegas” este libro marca un nuevo marco en la teoría de la arquitectura. El punto de partida sigue siendo el mismo, buscar y mapear en la ciudad de Tokio la arquitectura que caracteriza dicha ciudad. Todas ellas arquitecturas sin arquitectos. En Made in Tokyo desde un punto de vista más de infraestructura y casos de interrelaciones de usos

dispares y en Pet Architectures, desde lo micro. En este caso el espacio es llevado a su “máximo”, o mejor dicho su mínimo cuestionando los límites entre público y privado o entre ciudad y domesticidad. Otra vez, el proceso de mapear, el dibujo y la fotografía como herramientas de conocimiento.

Todos estos casos descritos, con procesos de trabajo muy similares, la detección, el mapeo, el dibujo y la fotografía sirven para hacer nuevas relecturas de la ciudad existente y del mico espacio “sobrante” o “aprovechado”. Sirven para hablar de la ciudad espontánea, para hablar de lo caótico y lo imprevisto como una descripción seguramente mucho más precisa del carácter diferencial y único de cada ciudad. En definitiva una aproximación a lo singular.

Para cerrar esta pequeña investigación, he intentado plantear un último trabajo del estudio de Londres Assemble Architecture. Planteo estos dos casos como intervención, como intervención en la ciudad existente y el mico espacio “sobrantes” o “aprovechamiento”.

En el primer caso, el caso “The Cineroleum” (2010) el estudio parte de la búsqueda de setenta gasolinera abandonadas de Londres y plantea una posible intervención en una de ellas a partir de generar un pequeño espacio para el cine. Esto nos puede remitir a la obra ‘Twentysix Gasoline Stations’ de Edward Ruscha de 1963.

En el segundo y último, Folly for a Flyover, el sitio de intervención se plantea en uno de estos espacios sobrantes, debajo del puente de una autopista. La intervención busca el encaje de la arquitectura hasta su máximo en el espacio, haciendo salir parte de la construcción entre el espacio de los dos carriles. En estos dos casos y como pasa actualmente en el arte, la experiencia del usuario o el visitante entran a formar parte del juego y la propuesta.

14. Bibliografía.

Libros y monografías:

AAVV. Aldo van Eyck. *Orphanage Amsteram Building and Playgrounds*. Amsterdam: Architectura & Natura. August Kemme Foundation. 2018.

AAVV. *Playgrounds*. Madrid, Museo Nacional Cento de Arte Reina Sofía: Ediciones Siruela. 2014.

FRAMPTON, KENNETH. *Historia crítica de la arquitectura moderna*. (Cuarta edición revisada y ampliada). Barcelona: Gustavo Gili. 2009.

FOSTER, HAL. *El Complejo arte-arquitectura*. Madrid : Turner. 2013.

KAIJIMA, MOMOYO; KUROD, JUNZO; TSUKAMOTO, YOSHIHARU. *Made in Tokyo*. Tokyo, Japan: Kajima Institute Publishing Co., 2001.

MADERUELO, JAVIER. *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*. Madrid: Arte contemporáneo. Akal. 2008.

MONTANER, JOSEP MARIA. *Después del movimiento moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili. 1993.

MOURE, GLORIA. *Gordon Matta-Clark*. Madrid, Museo Nacional Cento de Arte Reina Sofía: Ediciones Polígrafa. 2006.

MUMFORD, ERIC. *The CIAM discourse on urbanism, 1928.1960*. Cambridge: MIT Press. 200

PERAN, MARTÍ. *After Architecture. Tipologías del después*. Barcelona: Actar. 2009.

TOKYO INSTITUTE OF TECHNOLOGY I ATELIER BOW-WOW. *Pet architecture guide book*. Living spahes Vol.2. Tokyo, Japan: Worl Photo Press. 2002.

VENTURI, ROBERT; SCOTT BROWN, DENISE; IZENOUR STEVEN. *Learning from Las Vegas*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 2017

WALKER, ENRIQUE. *Lo ordinario*. Barcelona: Gustavo Gili. 2010.

Recursos electronicos:

<https://www.assemblestudio.co.uk/>

<https://www.moma.org/>

<https://www.rae.es/>

<https://www.www.tate.org.uk/>

15. Anexo.





